

①



CONFÉDÉRATION SUISSE

INSTITUT FÉDÉRAL DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

① CH 691 649 A5

⑤ Int. Cl. 7:

H 04 Q 007/22  
H 04 L 029/12  
G 07 F 007/08

Brevet d'invention délivré pour la Suisse et le Liechtenstein  
Traité sur les brevets, du 22 décembre 1978, entre la Suisse et le Liechtenstein

## ⑫ FASCICULE DU BREVET A5

②① Numéro de la demande: 02233/00

②② Date de dépôt: 14.11.2000

②④ Brevet délivré le: 31.08.2001

④⑤ Fascicule du brevet  
publiée le: 31.08.2001

⑦③ Titulaire(s):  
Sylvain-Victor Nahum, 24, avenue de l'Amandolier,  
1208 Genève (CH)

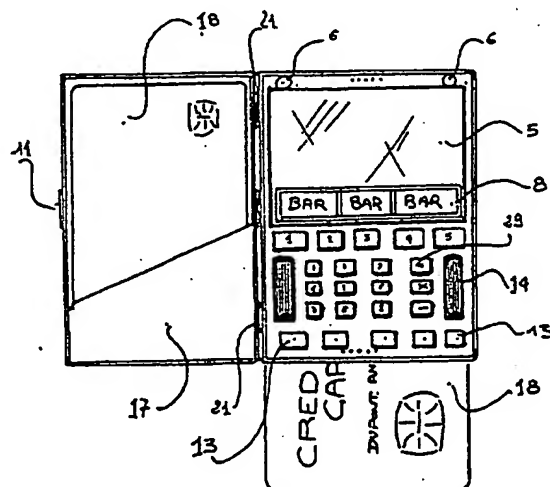
⑦② Inventeur(s):  
Sylvain-Victor Nahum, 24, avenue de l'Amandolier,  
1208 Genève (CH)

⑦④ Mandataire:  
Novapat International SA, 9, rue du Valais,  
1202 Genève (CH)

## ⑤④ Appareil interactif portable pour jouer avec des casinos et des centrales de jeu.

⑤⑦ L'appareil de jeux interactifs portable pouvant ouvrir un accès immédiat à une centrale de jeu, de loto, des casinos, et des banques, comprenant  
- un dispositif de télécommunications portable selon la norme UMTS,  
- un lecteur de carte à puce,  
- un processeur associé à une mémoire contenant un programme de gestion de jeu.

Selon l'invention, l'appareil peut établir une connexion téléphonique directe avec une centrale de jeu afin de permettre de jouer en ligne avec ladite centrale au moyen du dit programme de gestion de jeu, la carte à puce étant une carte à puce sécurisée permettant de débiter ou de créditer l'utilisateur de l'appareil en fonction du jeu. L'appareil peut également établir une connexion téléphonique directe avec plusieurs autres joueurs répartis aux quatre coins de la planète pour entreprendre un jeu interactif avec ces autres joueurs.



## Description

La présente invention a pour objet un appareil de jeux interactifs intégrant un dispositif de télécommunication portable selon la norme UMTS et un lecteur de carte à puce universel avec plusieurs fonctions dont celle de se transformer en machine à jouer à de nombreux jeux de casino et de loto. De plus, l'invention a également pour objet un appareil de jeux interactifs intégrant un dispositif de télécommunication portable selon la norme UMTS et un lecteur de carte à puce universel permettant de jouer avec d'autres joueurs des jeux interactifs.

## TECHNIQUE ANTERIEURE

L'utilisation que l'on fait habituellement des machines à sous est certes intéressante mais ne correspond pas toujours aux besoins pratiques des utilisateurs.

La machine à sous classique est mécanique ou électronique, elle se compose obligatoirement d'un manche et de divers boutons, elle est de taille imposante et est fixée au sol d'une salle de jeu.

Elle possède en elle un réservoir ou est stockée la monnaie, et en plus un orifice pour encaisser les mises et une sortie pour les gains.

De plus elle est souvent réoccupée par un autre joueur si vous vous absentez.

## EXPOSE DE L'INVENTION.

Le but de cette nouvelle invention concerne un appareil de jeux interactifs intégrant un dispositif de télécommunication portable selon la norme UMTS et un lecteur de carte à puce universel avec plusieurs fonctions dont celle de se transformer en machine à jouer à de nombreux jeux de loto et de casino. Cet appareil peut en outre être combinée avec un visiophone et/ou un organisateur agenda universel, et il peut se connecter à Internet, et est transportable, privé, et peut se connecter directement et simultanément aux banques, aux casinos et à une centrale de jeu.

Il permet de jouer en plus à slot machine, machine à sous, Black Jack, roulette, Baccarat, poker avec des gains, et à n'importe quel endroit, seul ou avec plusieurs personnes, à n'importe quelle heure de la nuit ou du jour.

Le système de fonctionnement et d'utilisation est simple rapide, et attrayant.

Donc, la présente invention concerne un appareil de jeux interactifs intégrant un dispositif de télécommunication portable selon la norme UMTS et un lecteur de carte à puce universel avec plusieurs fonctions dont celle de se transformer en machine à jouer à de nombreux jeux de casino tel que défini dans les revendications.

L'appareil selon l'invention, qui sera appelé par la suite le «Manchot-liberty», est équipé d'un lecteur de carte de crédit à puce sécurisée. De préférence, il comporte sur sa face un écran tactile et des boutons avec des chiffres pour composer les numéros d'accès de la carte de crédit, ainsi que les numéros

de code d'accès secret du titulaire de l'appareil qui lui ouvre immédiatement les jeux.

Avantageusement, l'appareil comporte un écran tactile, des boutons, des rollers, et un stylet pour actionner l'ouverture ou la fermeture des jeux, les gains et pertes maximum, il se connecte également avec la banque du titulaire du compte et simultanément avec une centrale de jeux, et des casinos dans n'importe quel pays autour du monde, 24 heures sur 24.

Dans un mode de réalisation, il peut donner accès à d'autres jeux en faisant défiler les menus à l'aide d'un roller. Il peut comptabiliser automatiquement et immédiatement en affichant sur son écran tactile le gain ou les pertes, il débite ou crédite immédiatement le compte bancaire de l'utilisateur joueur.

Il peut se connecter à la demande sur des casinos n'importe où autour du monde et il est possible de jouer en ligne directe avec les tables de jeux, le croupier réceptionne les ordres et les exécute immédiatement après avoir obtenu les numéros de la carte. En effet, grâce à ces numéros de carte, l'utilisateur est identifié ce qui permet une légitimation de celui-ci.

Le croupier peut débiter et créditer immédiatement le joueur qui se trouve à l'autre bout du monde avec son Manchot-liberty.

L'appareil selon l'invention comporte donc un dispositif de télécommunication portable selon la norme UMTS et peut donc également fonctionner en tant qu'un téléphone portable de la troisième génération dite U.M.T.S avec visiophone.

De préférence, il est à même de se créditer directement sur le compte du donneur d'ordre le gain qu'il vient de gagner ou de débiter automatiquement les mises à chaque lancement des symboles.

## DESCRIPTION SOMMAIRE DES DESSINS

Les dessins annexés représentent schématiquement et à titre d'exemple des formes d'exécution de l'appareil selon la présente invention ainsi que son système de fonctionnement.

Les dessins ci-annexés représentent, schématiquement et à titre d'exemple, une forme d'exécution de l'objet de l'invention.

La fig. 1 est une représentation schématique en vue de face de l'appareil selon la présente invention,

la fig. 2 représente une vue de profil de l'appareil selon la présente invention,

la figure 3 est une vue de la tranche base de la machine avec la vue une ouverture qui sert à introduire une carte de crédit,

la fig. 4 représente l'appareil selon l'invention ouvert avec l'ensemble des spécificités servant à son fonctionnement avec la carte de crédit en position de fonctionnement, et

la fig. 5 représente schématiquement les éléments constituant le fonctionnement en ligne des appareils connectés avec les banques lesquelles sont connectées avec la centrale des jeux avec et en même temps dans l'ensemble des pays autour du monde.

## DESCRIPTION D'UN MODE DE REALISATION

Plus en détail, la fig. 1 en est une vue à gauche et de face le cadran 5. Ouvert, sur sa partie intérieure, un cache permet de stocker la carte de crédit 18, elles sont protégées par le cache 17. Sur la partie à droite se trouve l'écran tactile 7 et en haut à droite et à gauche de l'écran 7 se trouvent les caméras 6 pour le fonctionnement du visiophone autofocus.

En bas de l'écran 7 il apparaît lorsque l'on veut jouer à la machine à sous et que le joueur a sélectionné son jeu avec la manette roller 14 les symboles interactifs 8 le joueur peut actionner le jeu en appuyant sur les boutons 13 selon qu'il est droitier à droite ou gaucher à gauche.

Le joueur peut enregistrer ou se connecter à Internet ou bien encore à son Palm® ou son ordinateur avec un capteur infrarouge 31, les boutons 29 servent à actionner la machine à calculer ainsi qu'aux autres fonctions, les textes ou chiffres, et le bouton 11 sert à verrouiller le Manchot-liberty.

La fig. 2 représente une vue de profil de l'appareil selon l'invention, appelé également le «Manchot-liberty», en position fermée avec le stylet 19 et le bouton 11 qui sert à verrouiller la machine.

A droite se trouve la machine de dos 9.

La fig. 3 est une vue de la tranche base de la machine avec la vue de l'ouverture 28 qui sert à introduire la carte de crédit, ainsi que la charnière 21 qui permet l'ouverture et la fermeture de la machine, à gauche se trouve le compartiment 20 qui sert à enfiler et bloquer le stylet 19.

La fig. 4 représente le Manchot-liberty ouvert avec l'ensemble des spécificités servant à son fonctionnement avec la carte de crédit 18 en position de fonctionnement.

La fig. 5 représente schématiquement les éléments constituant le fonctionnement en ligne des Manchot-liberty 9 connectés avec les banques 10 auxquelles sont connectées avec la centrale des jeux 12 avec et en même temps dans l'ensemble des pays autour du monde.

Le Manchot-liberty 9 est constitué selon l'invention d'un couvercle de fermeture et d'ouverture 5 il est petit, en métal ou en matière plastique, de la grandeur d'une carte de crédit, il comporte à sa base une ouverture 28 pour recevoir une carte de crédit bancaire 18.

Toujours sur la partie interne du couvercle de fermeture 5 se trouve un compartiment de stockage 17 pour conserver les cartes de crédit bancaires 18.

Selon l'invention, l'utilisateur insère la carte dans l'appareil. En fait, l'appareil comporte un processeur associé à une mémoire contenant un programme de gestion de jeu. Avantageusement, cette mémoire peut également contenir des programmes de jeux (des logiciels) permettant de jouer des jeux interactifs avec d'autres utilisateurs qui jouent sur leurs propres appareils.

L'appareil comporte sous l'écran tactile des boutons 25 avec des chiffres pour composer les numéros d'accès de la carte de crédit, ainsi que les numéros de code d'accès secret du titulaire du Manchot-liberty qui lui ouvre immédiatement les jeux.

Comme cela a déjà été mentionné, l'appareil se

connecte également avec la banque du titulaire du compte et simultanément avec une centrale de jeux, et des casinos dans n'importe quel pays autour du monde, 24 heures sur 24.

Il donne accès à d'autres jeux en faisant défiler les menus à l'aide d'un roller. Il comptabilise automatiquement et immédiatement en affichant sur son écran tactile le gain ou les pertes, il débite ou crédite immédiatement le compte bancaire de l'utilisateur joueur.

Il se connecte à la demande sur des casinos n'importe où autour du monde et il est possible de jouer en ligne directe avec les tables de jeux, le croupier réceptionne les ordres et les exécute immédiatement après avoir obtenu les numéros de la carte. En effet, grâce à ces numéros de carte, l'utilisateur est identifié ce qui permet une légitimation de celui-ci.

Le croupier peut débiter et créditer immédiatement le joueur qui se trouve à l'autre bout du monde avec son Manchot-liberty.

Il permet à son propriétaire de payer directement des factures, et de commander directement depuis l'écran tactile 7. Il permet avantagement l'accès à Internet par des boutons de commande 19 et 14.

Le Manchot-liberty 9 selon l'invention est une petite machine à sous qui peut être mise à disposition gratuitement par des entreprises de jeux 12 ou des casinos autorisés, ou encore les États selon les pays qui autorisent le jeu et sa distribution.

Le Manchot-liberty 9 selon l'invention peut également servir de machine à calculer 29, agenda 30, répertoire téléphonique, bloc-notes, courrier, téléphone visiophone et peut se synchroniser par infrarouge à un ordinateur 31.

Le Manchot-liberty selon l'invention a le pouvoir de relier les joueurs avec leurs banques 10 et également avec des casinos ou des établissements de jeu 12.

Le Manchot-liberty débitera automatiquement la carte de crédit du joueur à chaque mise ou jeu, immédiatement pendant les mises, elle créditera automatiquement les gains sur le compte du joueur grâce à la présence du programme de gestion de jeu.

Le Manchot-liberty selon l'invention disposera de plusieurs fonctions entre autres la fonction de téléphone mobile, visiophone 6.

Il permet de jouer à la machine à sous, grâce à son programme interne et à la vision de son jeu et 8 résultat des gains ou perte sur l'écran 7.

D'affiner le jeu de ses mises et peut ainsi se donner une chance supplémentaire de gagner exactement comme avec une machine à sous traditionnelle grâce à des boutons de freinage 13.

Le Manchot-liberty s'ouvre et se ferme grâce au verrou 11, et pour actionner l'écran tactile 7 un stylet 19 sert également de verrou pour ouvrir ou fermer le Manchot-liberty.

Sous la base du Manchot-liberty 9 se trouve l'ouverture 28 qui permet d'introduire la carte de crédit bancaire 18 de l'utilisateur.

Le Manchot-liberty 9 se fabrique en métal ou en matière plastique, le couvercle amovible 5 protège la partie opérationnelle.

Avantageusement, plusieurs joueurs peuvent si-

multanément se connecter, jouer avec un casino ou au loto, créditer ou débiter leurs comptes bancaires automatiquement et immédiatement de n'importe quel point du globe et à n'importe quelle heure du jour et de la nuit.

En outre, l'appareil selon l'invention permet, grâce à son visiophone et à son programme de jeu, de se connecter à plusieurs autres joueurs répartis aux quatre coins de la planète et entreprendre un jeu interactif tel qu'une partie de poker.

En plus, il peut se transformer en machine à sous et permet à son utilisateur de jouer confidentiellement, en se connectant à la centrale de jeu et de créditer ou débiter en direct son compte bancaire de n'importe quel coin de la planète et à n'importe quelles heures du jour et de la nuit.

Aussi, il peut se connecter immédiatement et à n'importe quelles heures du jour et de la nuit avec n'importe quel casino ou centrale de loto dans le monde, il peut jouer et avoir accès aux tables de jeu en direct grâce à son visiophone et créditer ou débiter son compte bancaire immédiatement.

Bien entendu, il peut se transformer en téléphone mobile, visiophone, machine à jeux, machine à calculer, accès à Internet, accès aux chaînes de télévision, d'organiseur, d'agenda, et de lecteur de cartes à puce. De plus, l'appareil peut comporter en outre un décodeur d'images cryptées, et il peut avoir plusieurs programmes de jeux inédits dans sa mémoire.

En outre, il peut conseiller grâce à son programme en mémoire et préparer simultanément pour son utilisateur les règles du jeu les plus favorables, mais également lui légitimer, conseiller d'arrêter ou de continuer son jeu.

On comprend ainsi que l'utilisateur de la présente Manchot-liberty peut activer l'opération de machine à sous en insérant une carte à puce dans l'ouverture 28. Bien entendu, cette carte à puce peut être une carte de crédit classique, ou une carte à crédit limité (prépayée), connu sous le nom de «Pre-Paid». Par l'intermédiaire de la liaison téléphonique, l'utilisateur entre en contact avec la société de jeux avec laquelle il aimerait jouer. Comme la liaison téléphonique est une liaison sécurisée, par exemple grâce à des codeurs appropriés intégrés dans le Manchot-liberty, des données personnelles relatives à l'utilisateur peuvent être communiquées à la société de jeux qui peut ensuite autoriser l'utilisateur de participer ou non au jeu.

Bien entendu, l'invention n'est pas limitée au mode de réalisation décrit ci-dessus qui n'a été donné qu'à titre d'exemple. Ainsi, il est à noter que plusieurs modifications et/ou améliorations peuvent être apportées à l'appareil selon l'invention sans sortir du cadre de celle-ci.

#### Revendications

1. Appareil de jeux interactifs portable pouvant ouvrir un accès immédiat à une centrale de jeu, de loto, des casinos, et des banques, comprenant  
– un dispositif de télécommunications portable selon la norme UMTS,  
– un lecteur de carte à puce,

– un processeur associé à une mémoire contenant un programme de gestion de jeu, dans lequel l'appareil peut établir une connexion téléphonique directe avec ladite centrale de jeu afin de permettre de jouer en ligne avec ladite centrale au moyen dudit programme de gestion de jeu, la carte à puce étant une carte à puce sécurisée permettant de débiter ou de créditer l'utilisateur de l'appareil en fonction du jeu.

2. Appareil de jeux interactifs portable pouvant ouvrir un accès immédiat à un interlocuteur et à des banques, comprenant

– un dispositif de télécommunications portable selon la norme UMTS,

– un lecteur de carte à puce,

– un processeur associé à une mémoire contenant un programme de gestion de jeu et un programme de jeux,

dans lequel l'appareil peut établir une connexion téléphonique directe avec plusieurs autres joueurs répartis aux quatre coins de la planète pour entreprendre un jeu interactif avec ces autres joueurs, la carte à puce étant une carte à puce sécurisée permettant de débiter ou de créditer l'utilisateur de l'appareil en fonction du jeu.

3. Appareil selon l'une des revendications précédentes, caractérisé en ce qu'il comporte en outre une manette roller (14) pour sélectionner des symboles interactifs (8) nécessaires au jeu de sorte qu'il peut fonctionner en machine à sous lorsqu'il est connecté à une centrale de jeu afin de permettre à son utilisateur de jouer confidentiellement, et de créditer ou débiter en direct son compte bancaire via le lecteur de carte à puce.

4. Appareil selon l'une des revendications précédentes, caractérisé en ce qu'il peut se connecter au moyen dudit dispositif de télécommunication portable avec un casino ou centrale de loto pour jouer et avoir accès aux tables de jeu en direct grâce à son visiophone, et créditer ou débiter son compte bancaire via le lecteur de carte à puce.

5. Appareil selon l'une des revendications précédentes, caractérisé en ce qu'il comprend en outre un clavier (29) pour fonctionner en téléphone mobile, visiophone, machine à jeux, machine à calculer, machine d'accès à Internet, d'accès aux chaînes de télévision, d'organiseur, d'agenda, et de lecteur de cartes à puce.

6. Appareil selon l'une des revendications précédentes, caractérisé en ce qu'il comporte en outre un décodeur d'images cryptées, et qu'il a plusieurs programmes de jeux dans sa mémoire.

7. Appareil selon l'une des revendications précédentes caractérisé en ce qu'il peut conseiller grâce à son programme en mémoire et préparer simultanément pour son utilisateur les règles du jeu les plus favorables, conseiller d'arrêter ou de continuer son jeu.

8. Appareil selon l'une des revendications précédentes caractérisé en ce qu'il comporte en outre un écran tactile permettant l'interaction de l'utilisateur avec le programme de jeu.

9. Appareil selon la revendication 8, caractérisé en ce qu'il comporte en outre un stylet (19) pour actionner l'opération de l'appareil.

10. Appareil selon l'une des revendications précédentes caractérisé en ce qu'il comporte des boutons avec des chiffres pour composer des numéros de code d'accès afin d'accéder aux jeux.

5

10

15

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

5

Fig. 1

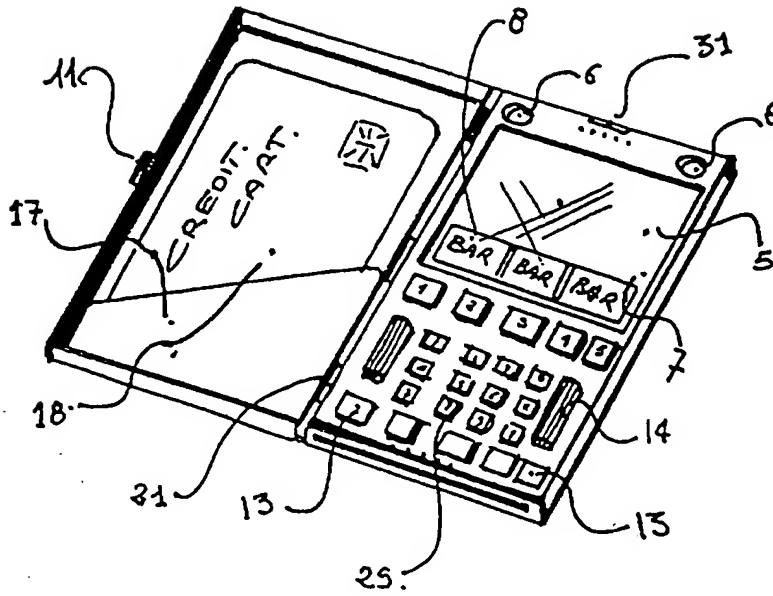


Fig. 2

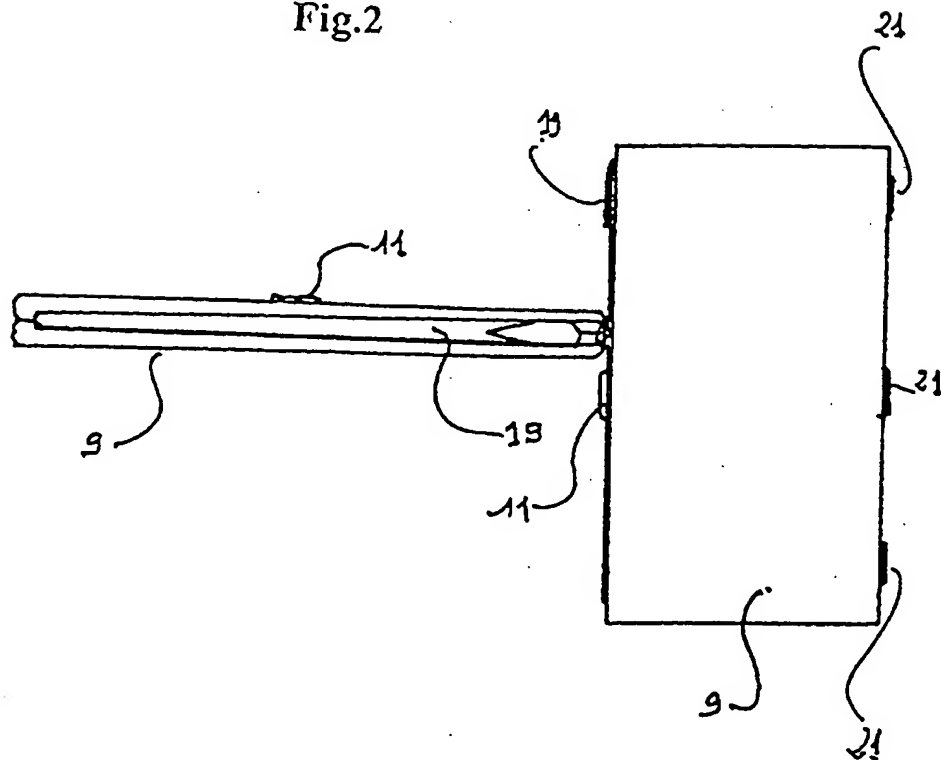


Fig. 3

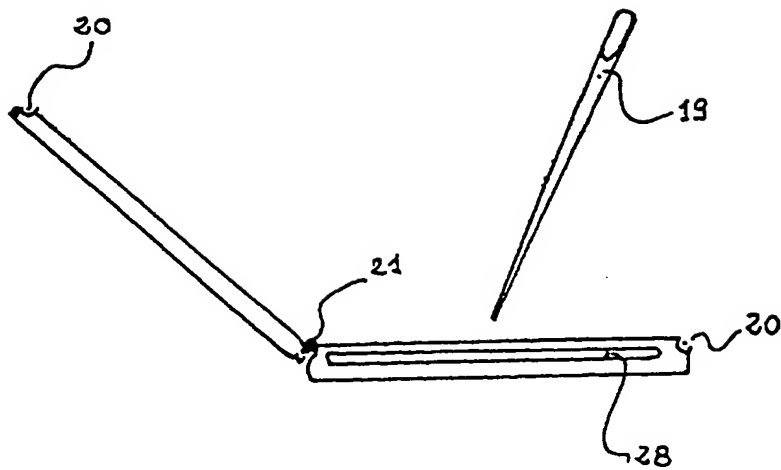


Fig. 4

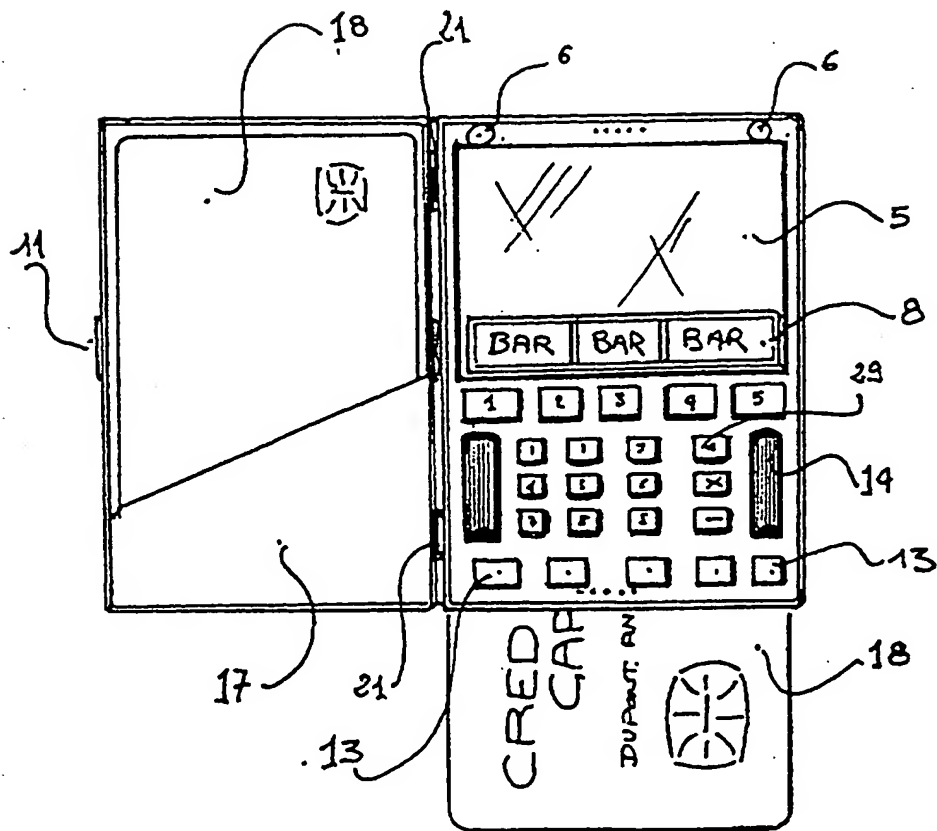


Fig. 5

